

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF

Arif Nur Rohman¹⁾, Sutijan²⁾, Samidi³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta.

e-mail: arief.nur.elmahfudzi@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to improve reading and writing skills of the Java script through game card. This research is classroom action research methods which consisting of two cycles, each cycle consists of four phases, namely planning, action, observation, and reflection. The data collection technique was used observation, tests, documentation, and interviews. Data validity of this research used data sources triangulation and methodological triangulation. The data analysis was used analysis interactive model which consists of three components, namely data reduction, presentation of data, and drawing conclusions. The results showed that learning through card game can improve reading and writing skills the Java script on third grade students of SDN 2 Pejagatan in academic year 2012/2013.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada peserta didik kelas III SDN 2 Pejagatan tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: membaca, menulis, permainan kartu huruf.

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya luhur bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya. Pada tanggal 2 Oktober 2009, aksara Jawa mendapat pengakuan resmi dari UNESCO. Dengan demikian dunia internasional telah mengakui keberadaan aksara Jawa. Namun dalam kehidupan sehari-hari aksara Jawa jarang sekali digunakan oleh masyarakat Jawa, akibatnya masyarakat tidak terbiasa membaca maupun menulis aksara Jawa. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk menjaga kelestarian aksara Jawa adalah dengan memasukkan materi aksara Jawa ke dalam kurikulum. Materi aksara Jawa masuk ke dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa yang merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib pada jenjang pendidikan di SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK yang ada di tiga provinsi, yaitu Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur.

Dalam kurikulum di sekolah dasar, keterampilan yang berhubungan erat dengan aksara Jawa adalah keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Membaca dan menulis merupakan keterampilan yang diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Membaca dan menulis merupakan keterampilan bahasa tulis yang menggunakan simbol-simbol yang dapat

dilihat yang mewakili kata-kata yang diucapkan serta pengalaman dibalik kata-kata tersebut (Slamet, 2008). Begitu pula dengan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa *nglegena* yang menjadi kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas III sekolah dasar. Aksara Jawa *nglegena* merupakan aksara Jawa yang belum mendapatkan *sandhangan* (Hadiwirodarsono, 2010).

Berkaitan dengan aksara Jawa *nglegena* tersebut, kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa di sekolah dasar masih rendah. Kondisi ini juga dialami peserta didik kelas III SDN 2 Pejagatan Kebumen dalam pembelajaran bahasa Jawa pada kompetensi membaca dan menulis aksara Jawa *nglegena*. Hasil tes keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik hanya 4 peserta didik atau 17,4 % saja yang mendapat nilai diatas atau sama dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 61.

Dari hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa dalam pembelajaran aksara Jawa, guru belum menggunakan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang dapat memunculkan partisipasi aktif peserta didik.

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS
2,3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

Dalam pembelajaran, guru memberikan materi pembelajaran hanya melalui metode ceramah yang monoton, tanpa menggunakan media pembelajaran dan tanpa melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Di sisi lain, peserta didik menganggap bahwa aksara Jawa merupakan materi yang menakutkan. Akibatnya dalam kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi kurang antusias, merasa bosan, kurang tertarik pada materi, dan merasa belajar dalam kondisi yang kurang menyenangkan.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melaksanakan pembelajaran melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Fungsi permainan adalah sebagai berikut: a) memberikan ilmu pengetahuan melalui pembelajaran bermain sambil belajar, b) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, c) menciptakan situasi lingkungan belajar yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan d) meningkatkan kualitas pembelajaran (Ismail, 2012).

Permainan kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran aksara Jawa bertujuan agar peserta didik merasa senang dalam belajar, sehingga keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat meningkat. Permainan kartu huruf juga digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam keadaan yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif jika peserta didik belajar dalam keadaan yang menyenangkan (Mujib & Rahmawati, 2011).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Pegajatan, Kecamatan Kutowinangun, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2012/2013. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap, dimulai bulan Januari sampai bulan Juni tahun 2013. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan. Objek penelitian ini adalah keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sum-

ber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan tiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan observasi dan memberikan tes awal. Hasil tes awal tersebut menunjukkan nilai yang dicapai peserta didik dalam keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa masih banyak yang di bawah KKM. Untuk hasil keterampilan membaca aksara Jawa prasiklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Membaca Aksara Jawa Prasiklus

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
45-51	48	6	26,09	26,09
52-58	55	7	30,43	56,52
59-65	62	6	26,09	82,61
66-72	69	1	4,35	86,96
73-79	76	1	4,35	91,30
80-86	83	2	8,70	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebelum dilaksanakan tindakan (prasiklus), hanya 4 peserta didik 17,4% yang mendapat nilai keterampilan membaca aksara Jawa di atas KKM atau hanya 17,4%. Sedangkan 19 lainnya atau 82,3 % peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Pada keterampilan menulis aksara Jawa prasiklus, hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Aksara Jawa Prasiklus

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
44-50	47	6	26,09	26,09
51-57	54	7	30,43	56,52
58-64	61	6	26,09	82,61
65-71	68	1	4,35	86,96
72-78	75	1	4,35	91,30
79-85	82	2	8,70	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa sebelum dilaksanakan tindakan (prasiklus), hanya 4 peserta didik 17,4% yang mendapat nilai keterampilan menulis aksara Jawa di atas KKM atau hanya 17,4%. Sedangkan 19 lainnya atau 82,6 % peserta didik mendapat nilai di bawah KKM.

Pada siklus I, setelah pembelajaran aksara Jawa melalui permainan kartu huruf, nilai keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa menunjukkan peningkatan. Hasil keterampilan membaca aksara Jawa siklus I disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siklus I

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
53-59	56	4	17,39	17,39
60-66	63	7	30,43	47,83
67-73	70	7	30,43	78,26
74-80	77	1	4,35	82,61
81-87	84	2	8,70	91,30
88-94	91	2	8,70	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I peserta didik yang mencapai nilai KKM dalam keterampilan membaca aksara Jawa adalah 13 peserta didik atau 56,5 %, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 10 peserta didik atau 43,5 %. Pada keterampilan menulis aksara Jawa siklus I, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siklus I

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
52-58	55	4	17,39	17,39
59-65	62	8	34,78	52,17
66-72	69	5	21,74	73,91
73-79	76	2	8,70	82,61
80-86	83	1	4,35	86,96
87-93	90	3	13,04	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 4 dapat diketahui bahwa bahwa peserta didik yang mencapai nilai KKM dalam keterampilan menulis aksara Jawa adalah 11 peserta didik atau 52,2 % dan

yang belum mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik atau 47,8 %.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa mengalami peningkatan, tetapi indikator kinerja belum tercapai. Karena indikator kinerja belum tercapai maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dibanding tindakan sebelumnya. Hasil keterampilan membaca aksara Jawa pada siklus II disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siklus II

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
56-62	59	2	8,70	8,70
63-69	66	6	26,09	34,78
70-76	73	6	26,09	60,87
77-83	80	5	21,74	82,61
84-90	87	1	4,35	86,96
91-97	94	3	13,04	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 5 dapat diketahui bahwa pada siklus II peserta didik yang mencapai nilai KKM dalam keterampilan membaca aksara Jawa adalah 21 peserta didik atau 91,3 %, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 2 peserta didik atau 8,7 %. Pada keterampilan menulis aksara Jawa pada siklus II, hasilnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siklus II

Interval	xi	fi	Persentase	
			Relatif	Kumulatif
57-63	60	3	13,04	13,04
64-70	67	8	34,78	47,83
71-77	74	5	21,74	69,57
78-84	81	3	13,04	82,61
85-91	88	1	4,35	86,96
92-98	95	3	13,04	100,00
Jumlah		23	100,00	

Berdasarkan pada Tabel 6 dapat diketahui bahwa pada siklus II peserta didik yang mencapai nilai KKM dalam keterampilan menulis aksara Jawa adalah 20 peserta didik atau

87 %, dan yang belum mencapai KKM adalah sebanyak 3 peserta didik atau 13 %.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa mengalami peningkatan dan indikator kinerja telah tercapai. Karena indikator kinerja tercapai maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Pada kondisi awal atau prasiklus, keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik masih rendah. Guru belum menggunakan model, metode maupun media pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Tingkat ketuntasan klasikal peserta didik pada prasiklus dalam keterampilan membaca maupun menulis aksara Jawa sebesar 17,4%. Pada siklus I dilakukan tindakan yaitu pembelajaran aksara Jawa melalui permainan kartu huruf.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menyenangkan (Mujib & Rahmawati, 2011). Permainan kartu huruf merupakan cara penyampaian materi pembelajaran yang menyenangkan yang disajikan dalam bentuk permainan menggunakan kartu huruf yang di dalamnya terdapat aksara Jawa.

Pembelajaran aksara Jawa melalui permainan kartu huruf ini dapat didesain dengan berbagai macam teknik, dan dapat dilaksanakan secara individu maupun secara kelompok. Adapun teknik permainan kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa adalah sebagai berikut :

- Urutkan Aku, yaitu peserta didik diminta adu cepat menyusun kartu huruf sesuai bunyi "*hanacaraka datasawala padhajayanya magabathanga*".
- Tebak Bunyi Huruf, yaitu peserta didik bermain dengan caramenebak bunyi aksara Jawa pada kartu huruf yang ditunjukkan oleh guru.
- Cari Huruf, yaitu peserta didik bermain adu cepat dalam mencari kartu huruf yang terdapat aksara yang diucapkan oleh guru.
- Tulis yang Didengar, yaitu peserta didik mendengarkan bunyi kata yang diucapkan oleh guru, kemudian menuliskan bentuk aksara Jawanya pada buku tulis.

- Susun Kata, yaitu peserta didik bermain adu cepat dalam menyusun kartu huruf menjadi kata maupun kalimat sederhana.
- Simpan Hasil Buruan Kata, yaitu menyimpan hasil dari permainan Susun Kata ke dalam bentuk tulisan tangan pada buku tulis.
- Cari Pasangan, yaitu peserta didik bermain dengan cara menjodohkan tulisan Latin dengan tulisan beraksara Jawa yang sesuai.

Pembelajaran melalui permainan kartu huruf menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif. Hal ini karena permainan kartu huruf sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, dan senang bekerja dalam kelompok. Hasilnya ketuntasan klasikal pada siklus I pada keterampilan membaca aksara Jawa meningkat menjadi 56,5 %, sedangkan pada keterampilan menulis aksara Jawa meningkat menjadi 52,2 %. Hasil ini belum mencapai indikator kinerja sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II diadakan perbaikan pada pembelajaran tentang aksara Jawa melalui permainan kartu huruf berdasarkan refleksi pada siklus I. Selain itu kegiatan latihan membaca dan menulis juga diperbanyak. Hasilnya menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II pada keterampilan membaca aksara Jawa meningkat menjadi 91,3 %, sedangkan pada keterampilan menulis aksara Jawa meningkat menjadi 87 %. Hasil pada siklus II telah mencapai indikator kinerja sehingga penelitian dapat dihentikan dan penelitian dinyatakan berhasil.

Perbandingan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal keterampilan membaca aksara Jawa pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, Nilai Rata-rata, dan Ketuntasan Klasikal pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II pada Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Keterangan	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	45	53	56
Nilai Tertinggi	87	92	94
Nilai Rata-rata	58,96	68,78	74,83
Ketuntasan Klasikal	17,4%	56,5%	91,3%

Sedangkan perbandingan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal keterampilan menulis aksara Jawa pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Perbandingan Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, Nilai Rata-rata, dan Ketuntasan Klasikal pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II pada Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Keterangan	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	44	52	57
Nilai Tertinggi	83	92	94
Nilai Rata-rata	57,96	68,09	74
Ketuntasan Klasikal	17,4%	52,2%	87%

Berdasarkan analisis data penelitian, diketahui bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada peserta didik kelas III SDN 2 Pejagatan Kebumen tahun ajaran 2012/ 2013.

Penelitian ini relevan dengan penelitian tentang pembelajaran melalui permainan kartu huruf tematik untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal, persentase ketuntasan klasikal sebesar 16,6 %, pada siklus I persentase ketuntasan klasikal menjadi 53,3%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal menjadi 93,3 % (Wangsih, 2012).

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran melalui permainan adalah permainan yang baik selalu melibatkan peserta

didik dan guru. Interaksi antara peserta didik dan guru dengan permainan dapat menciptakan kesempatan belajar yang dinamis (Bjoerner & Hansen, 2011). Oleh karena itu pembelajaran dengan melalui permainan kartu huruf dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sehingga keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat meningkat. Untuk peserta didik yang belum mencapai nilai KKM, maka dapat diberi tindakan tindak lanjut berupa pengayaan dan tugas individu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, diketahui pada keterampilan membaca aksara Jawa prasiklus nilai rata-rata peserta didik 58,96 dengan persentase ketuntasan klasikal 17,4 %, pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,78 dengan persentase ketuntasan klasikal 56,5 %, dan pada siklus II nilai rata-rata kelas 74,83 dengan persentase ketuntasan klasikal 91,3%. Adapun pada keterampilan menulis aksara Jawa prasiklus nilai rata-rata peserta didik 57,96 dengan persentase ketuntasan klasikal 17,4%, pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,09 dengan persentase ketuntasan klasikal 52,2 %, dan pada siklus II nilai rata-rata kelas 74 dengan persentase ketuntasan klasikal 87 %.

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada peserta didik kelas IIISDN 2 Pejagatan Kebumen tahun ajaran 2012/2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Bjoerner, T. & Hansen, C.B.S. (2011). Designing an Educational Game: Design Principles from a Holistic Persspective. *The Journal International of Learning*. 17 (10), 279 – 288. Diperoleh 23 April 2013 dari <http://vbn.aau.dk/files/71492034>
- Hadiwirodarsono, S. (2010). *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma.
- Ismail, A. (2012). *Educatations Games*. Jogjakarta : Pro-U Media.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva Press.
- Slamet, St.Y. (2008). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Wangsih, S. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Melalui Permainan Kartu Huruf Tematik Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 2 Kenteng Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.